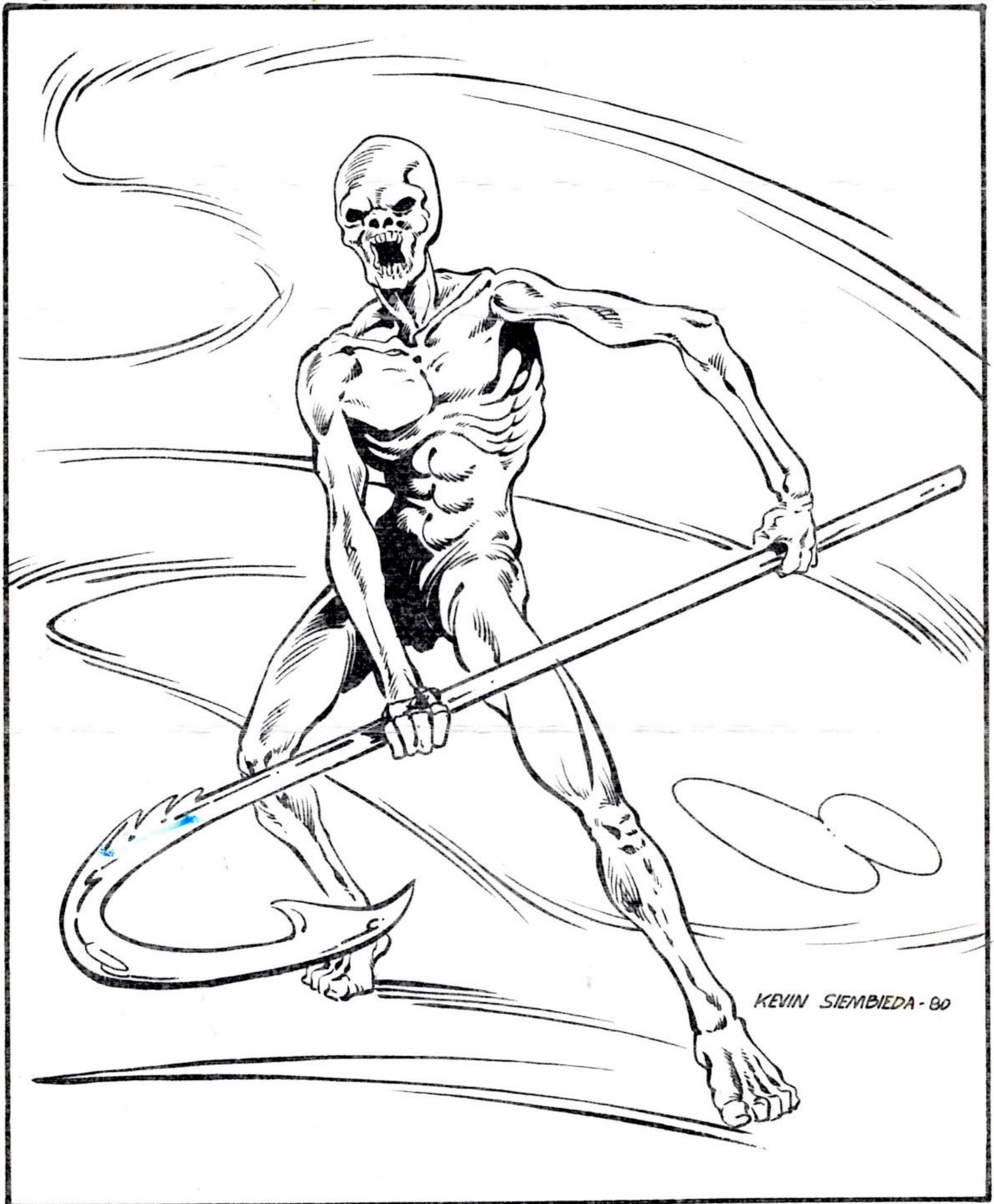
# BRUTUS 10



ADRESLIJST:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Peter Aars | Oude Meerdijk 87 | 7824 RS | Emmen | 05910-28509 |
| Roland Bakker | de Sillestraat 202 | 2593 VC | Den Haag | 070-851324 |
| Arthur Bolder | Averkamplaan 8 | 3533 SL | Utrecht | 030-937435 |
| Ivo Bouwman | van Heutszstraat 11 | 2593 PC | Den Haag | 070-851127 |
| Barteld Braaksma | Esdoornlaan 446 | 9741 MD | Groningen | 050-770490 |
| Rob van der Burg | Boraxstraat 26 | 9743 VP | Groningen | 050-712240 |
| Yvonne Buter | Oude Meerdijk 87 | 7824 RS | Emmen | 05910-28509 |
| Marc Le Clerq | Esdoornlaan 824 | 9741 MK | Groningen | 050-771010 |
| Niek van Diepen | I.B.Bakkerlaan 21-4 | 3582 VD | Utrecht | 030-510109 |
| Donald van Doesburg | van Foreestweg 38 | 2614 CK | Delft | 015-132765 |
| Peter Dols | Postbus 417 | 6130 AK | Sittard | |
| Teijo Doornkamp | Esdoornlaan 732 | 9741 MJ | Groningen | 050-770910 |
| Jan Feringa | Radijsstraat 11b | 9741 BJ | Groningen | 050-719823 |
| Wiebe Fokma | Laaressingel 72a | | Enschede | |
| Chris Frowein | Lingestraat 20b | 9725 GR | Groningen | 050-264192 |
| Walfred Haans | Esdoornlaan 710 | 9741 MJ | Groningen | 050-770910 |
| Jochem van Hal | Corantijnstraat 46 | 2315 VS | Leiden | 071-132295 |
| Jan Haveman | Esdoornlaan 868 | 9741 ML | Groningen | 050-771290 |
| Han Heidema | Stationsweg 24 | 2991 RN | Barendrecht | 01806-18761 |
| Mente Heemstra | de Wulp 22 | 7904 | Hoogeveen | 05280-64399 |
| Gerrit-Jan Hondelink | H.W.Mesdagstraat 57a | 9718 HD | Groningen | 050-140286 |
| Jaap Jacobs | Vincent van Goghlaan 16 | 2343 RN | Oegstgeest | |
| Hauke Jansen | Berensteinlaan 385 | 2542 JK | Den Haag | 070-661273 |
| Erik Joustra | Wilhelminalaan 13 | 2405 EB | Alphen a/d Rijn | 01720-94578 |
| Ronald Kiel | Korreweg 148 | 9715 AJ | Groningen | 050-731823 |
| Heino Koning | Peizerweg 296 | 9744 BG | Groningen | 050-251264 |
| Dennis Kooper | K.Doormanlaan 9 | 2252 BE | Voorschoten | 01717-4350 |
| Wally Koster | Esdoornlaan 726 | 9741 MJ | Groningen | 050-770910 |
| Harry van de Laan | Marsstraat 147 | 9742 EN | Groningen | 050-716611 |
| Guus Lobach | H.Molemastraat 32 | 9989 AZ | Warffum | 05950-2133 |
| Malcolm Martin | 1 Sylvan Terrace Sylvan Grove | | Londen SE15 Engeland | |
| Paul Meerts | Kon inginnegracht 140 | 2514 AM | Den Haag | 070-220177 |
| Tom Mendel | Hengelolaan 1320 | 2544 GX | Den Haag | 070-671651 |
| Paul Michel | B.van Hensbroekstraat 73 | 2522 HK | Den Haag | 070-988661 |
| Frank Mulder | Damloperwerf 14 | 2317 DV | Leiden | 071-215288 |
| Theo Nieuwenhuizen | Spreeuwlaan 104 | 3722 ZC | Bilthoven | 030-791180 |
| Wijka Oldenburger | Laan v.h.Kinholt 224 | 7823 HG | Emmen | 05910-22055 |
| Wim Oldenburger | Nijverheidskade 42 | 9643 JH | Veendam | 05987-22438 |
| Roel Panjer | Amethiststraat 36 | 9743 KJ | Groningen | 050-774818 |
| Lex Pater | Vogelmuur 4 | 2411 MS | Bodegraven | 01726-12912 |
| Roland Prévot | 57 Rue de l'orme Creux Corbreuse | 91410 | Dourdan Frankrijk | |
| Roger van de Putte | Spaanselaan 15 | B8300 | Knokke-Heist België | |
| Frits Schalij | Esdoornlaan 408 | 9741 MD | Groningen | 050-770490 |
| Erik Smidt | Esdoornlaan 712 | 9741 MJ | Groningen | 050-770910 |
| S.P.Smidt | Valkestein 1023 | 6714 BG | Ede | |
| Graham Smith | 28 Manorvale Parade | | Werribee Vic. 3030 Australië | 741-2857 |
| Teun Spaans | Rhijnvis Feithlaan 167 | 2533 GD | Den Haag | 070-275545 |
| Rinus Spit | Esdoornlaan 826 | 9741 MK | Groningen | 050-771010 |
| Pieter Stolk | Scheepmakerskade 78 | 3011 VX | Rotterdam | 010-138957 |
| Bernd Timmerman | Sir W.Churchilllaan 595 | 2287 AK | Rijswijk | 070-946536 |
| Joost van Ulsen | Damsport 107 | 9728 PR | Groningen | 050-267239 |
| Peter Vader | Javastraat 75 | 1782 DC | Den Helder | 02230-16374 |
| Alle van de Veen | Speenkruid 22 | 8935 JV | Leeuwarden | 058-881972 |
| Jan-Herman Veldkamp | Galkemaheerd 81 | 9736 BG | Groningen | 050-418906 |
| Marcel Vink | Prof. van der Waalslaan 4 | 2251 GH | Voorschoten | 01717-6453 |
| Ynte Visser | Radijsstraat 11a | 9741 BJ | Groningen | 050-719823 |
| Erik Warmelink | Esdoornlaan 520 | 9741 MB | Groningen | 050-770320 |
| Han Wienbelt | Randoengstraat 15 | 9715 NB | Groningen | 050-7117[illegible]7 |
| Ruurd Wiersma | Esdoornlaan 514 | 9741 ME | Groningen | 050-770520 |
| Remco Zuidervliet | [illegible]uitstraat [illegible] | 2287 [illegible] | Rijswijk | 070-940[illegible] |

## EDITORIAL

Wat is mooier dan een editorial beginnen met de mededeling dat een redactielid zojuist vader geworden is? Guus en Ankie, van harte!
We hebben gemeend de PTT-staking tot Stab-van-de-maand te moeten uitroepen. Een deadline van 6 weken is echter wel lekker rustig. Roger heeft gelijk..
Gelukkig heeft de poststaking niet al te veel NMR's opgeleverd. Alleen Survival of the Fittest en Het Einde van de Droom moeten een maand worden uitgesteld. Dit geeft Peter en Teijo dan ook nog de gelegenheid zetten op te sturen. (Oeioei, hééélemaal vergeten: Peter en Teijo in koor)




Volgende week de Nederlandse Kampioenscappen Diplomacy in Utrecht. Een eenvoudig staaltje deductie leert ons dat er eigenlijk maar één persoon kampioen kan worden: Rob en Ivo zitten elkaar toch voortdurend in de haren, Jan'maarten en Dennis zijn te onervaren nog, Frank is niet flexibel genoeg en Jan mag natuurlijk niet weer winnen.
Waarom gaan we nog, is de vraag? Misschien omdat Dippy spelen niet zo simpel is.
Frank is waarschijnlijk toch de grote favoriet. Een paar vriendjes in de finale...
Wat dat betreft is er weinig hoop dat deze finale die van vorig jaar qua flexibiliteit kan evenaren of zelfs overtreffen. Meer over dit evenement in Brutus 11.
Deze maand hebben we twee gamestarts. De uitslagen gaan steeds meer ruimte opeisen, maar dat hadden we al geleerd van Oxymoron en Je Maintiendrai.
Dan nog even de zielepoot van de maand: Rob is van zijn fietsje gewaaid en blesseerde schouder en oog. Dat zijn prozaïsche activiteiten hier niet onder geleden hebben, valt te lezen in een artikel van zijn hand.
Iedereen prettige pinksterdagen gewenst.

---

GEBOREN Simon Leon Willem
7 December 1983

Guus Lobach
Ankie Kruseman
H.Molemastraat 32
9989 AZ Warffum

---

## WACHTLIJSTEN:

WEEDBOX (GM Rob van der Burg): Wim Oldenburger, nog 3.
DIPLOMACY (GM Jan Feringa): Chris Frowein, Marc Le Clerq, nog 5.
STAB (GM Guus Lobach): Harry van de Laan, Heino Koning, Chris Frowein, nog 4.
MACHIAVELLI (GM Rob van der Burg): Jan-Herman Veldkamp, Guus Lobach, nog 6.
WAIN RATS (GM Jan Feringa): Harry van de Laan, Wim Oldenburger, nog 5.
SOPWITH (GM Jan Herman Veldkamp): Roel Panjer, Harry vd L, Wim O.
Voorkeurslijsten inleveren bij de GM.

CHATEAU HAUT-KOENIGSBOURG (GM Peter Aars)

Deelnemers:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Teijo Doornkamp, | Esdoornlaan 732 | 9741 MJ | Groningen | 050 - 770910 |
| Yvonne Buter, | Oude meerdijk 87 | 7824 RS | Emmen | 05910 - 28509 |
| Heino Koning, | Peizerweg 296 | 9744 BG | Groningen | 050 - 251264 |
| Peter Dols, | Postbus 417 | 6130 AK | Sittard | |
| Wally Koster, | Esdoornlaan 726 | 9741 MJ | Groningen | 050 - 770910 |
| Jan Herman Veldkamp, | Galkemaheerd 81 | 9736 BG | Groningen | 050 - 418906 |
| Wim Oldenburger, | Nijverheidskade 42 | 9643 JH | Veendam | 05987 - 22438 |
| Lex Pater, | Vogelmuur 4 | 2411 MS | Bodegraven | 01726 - 12912 |
| Roel Panjer, | Amethiststraat 36 | 9743 KJ | Groningen | 050 - 774818 |

Gefeliciteerd, jullie zijn allen gekeurd en goed genoeg bevonden om deel te nemen aan dit zware avontuur waarin je je leven niet zeker bent... Ik heb geprobeerd het geheel meer op D&D te richten zodat de merknaam "Survival of the Fittest" hier niet van toepassing is. Het spel is dan ook vernoemd naar het kasteel waar jullie kasteelheer cq. kasteelvrouwe van willen worden.Dat is dan ook jullie uiteindelijke doel. Je hebt het doel verwezenlijkt als jouw vlag op de hoogste toren van het kasteel wappert. Maar eer je hier aan kunt denken zul je toch eerst het kasteel moeten bereiken.
Je moet je melden bij Peter Aars, Oude Meerdijk 87, 7824 RS Emmen. Telefoon 05910 - 28509 voor 4 jan. 1984 Hij stopt jullie één voor één in een kabine waar je op één van de 40 knopjes drukken moet. Als je dat gedaan hebt beland je ergens aan de voet van een beboste heuvel. Op de top van die heuvel moet zich het kasteel bevinden.
Om in ieder geval een kans te hebben je doel te verwezenlijken ben je uitgerust met het volgende:

1 rugzak
10 voedselpakketten
1 vlag
1 postduif
1 zwaard
1 boog met 24 pijlen
3 molotov-cocktails met lucifers

**HELP !!!**

Verder beschik je over de volgende twee eigenschappen: skill en stamina.
Skill is je vaardigheid, behendigheid in een gevecht. Skill wordt uitgedrukt in een getal: 6 + de worp op een d6. Je begint dus minstens met een skill van 7 en hoogstens met een skill van 12.
Stamina is je uithoudingsvermogen en wordt ook uitgedrukt in een getal: 14 + de worp op een d6. Je begint dus minstens met een stamina van 15 en hoogstens met een stamina van 20.
De GM bepaalt ieders skill en stamina en deelt hem dat per post mee in de eerste beurt. Voor je persoon moet je een pseudoniem kiezen. In elke Brutus komt een verslag van wat die personen beleven, doen en zien. Eventuele privémededelingen doet de GM per post als hij genoeg geld/postzegels van je heeft.Anders wordt ook dát gepubliceerd wat uiteraard nadelig voor je is. Wat je altijd in kunt sturen zijn persberichten die je door je duif laat verzenden.Een bijzondere postduif, want hij weet je altijd weer te vinden.

Het man tegen man gevecht.

Bij het gevecht is allereerst je skill bepalend. Bij de skill van beide vechtenden wordt elke vechtronde een worp van 2d6 opgeteld. Degene met het hoogste getal slaat toe en brengt daarmee de ander 2 stamina punten in mindering. Het gevecht gaat zo door tot één van beiden dood is of vlucht. Je bent dood als je stamina tot 0 of lager gedaald is.





Of een vluchtpoging lukt hangt wederom af van je skill en je tegenstander heeft in ieder geval nog één hit.

Een voorbeeld ter verduidelijking:

Sado heeft skill 10, stamina 4
Dreutel heeft skill 8, stamina 6

1. Sado gooit 5 + 10 punten skill = 15
   Dreutel gooit 8 + 8 punten skill = 16
   Gevolg: Sado verliest 2 staminapunten en komt op stamina 2
2. Sado gooit 6 + 10 punten skill = 16
   Dreutel gooit 8 + 8 pumten skill = 16
   Gevolg: Sado en Dreutel verliezen elk 1 staminapunt en komen respektievelijk op 1 en 3 staminapunten.

Dreutel gaf als vechtkonditie op: zodra ik geraakt wordt vlucht ik.
Sado gooit 7 + 10 punten skill = 17
Dreutel gooit 10 + 8 punten skill = 18
Gevolg: de vlucht lukt maar kost Dreutel nog wel 2 staminapunten. Hij komt daarmee op 1 staminapunt.

Je stamina kun je herstellen door een voedselpakket op te eten. Dit kost je een beurt maar levert je wel 4 staminapunten op. Je mag echter nooit over je initiële stamina heen. Begin je bijvoorbeeld met een stamina van 20 en heb je er nu nog 17 dan kun je door het eten van een voedselpakket wel op 20 komen maar niet op 21.

Een pijl richt 2 schadepunten aan. Per beurt mogen 2 pijlen afgevuurd worden. Of het raak is wordt weer bepaald door de skill van beide personen en wordt tevens bepaald door de afstand. Is de afstand groter dan 30 meter dan kan er niet geschoten worden.

Er worden de volgende penalties uitgedeeld:
Is de afstand van 22 tot 30 meter: -3 op de skill-skore
Is de afstand van 15 tot 21 meter: -2 op de skill-skore
Is de afstand van 7 tot 14 meter: -1 op de skill-skore

Een molotov-cocktail richt 5 schadepunten aan.
Voor de molotov geldt verder hetzelfde als voor de pijl.

Beweging.

Je kunt rennen over maximaal 30 meter per beurt.
Je kunt lopen over maximaal 20 meter per beurt.
Je kunt kruipen over maximaal 10 meter per beurt.

Alle orders die je geeft kun je konditioneel geven.

Voordatje aan je avontuur begint kun je nog kopen wat je denkt nodig te hebben. Dat kost je wel voedselpakketten. Dit alles in overleg met de GM.

Samengevat verwacht ik de eerste beurt het volgende:

* Je pseudoniem
* Je voorstellen m.b.t. het kopen van artikelen in ruil voor voedselpakketten
* Een nummer tussen 0 en 41
* Voldoende geld/postzegels voor een persoonlijk antwoord. Is dit niet opgestuurd/overgemaakt dan kun je niet beginnen

Succes.

Peter Aars





# UIT DEN VERHALENTROMMEL VAN OOM WIM

## Het inventariseren



Question of the Month

De vraag van de maand is dit keer afkomstig van RvdB uit Groningen. Hij schreef mij het volgende:
Beste Oom Wim, ik zit met een probleem. Als twee onzichtbare personen met elkaar naar bed gaan, blijven ze dan onzichtbaar ? Ik ben te verlegen om het zelf te proberen.
Hartelijk bedankt voor je vraag R. Dit is inderdaad een moeilijk probleem. Het Players Handbook zegt het volgende: "The spell stays in effect until he, she or it attacks any creature", en verder stopt de Invisibility natuurlijk als de Magic-User die hem geworpen heeft hem opheft, of als de spell magisch onderbroken wordt. Als we alleen naar de eerste mogelijkheid kijken denk ik dat het er gewoon van af hangt welke spelletjes je doet.

Aanpassingen sexuele geaardheid en perversie

Raciaal

| | | |
|---|---|---|
| Elf, Halfelf | +5% | Narcisme |
| Halforc | +5% | SM |
| Dwarf | +10% | A-sexueel (al die vrouwen met baarden) |
| Halfling | +10% | Voedsel-sex |

Beroepsdeformaties

| | | |
|---|---|---|
| Paladijn | +10% | Homosexualiteit |
| | + 5% | Pedofilie |
| | + 5% | Masochisme |
| Druïde | +10% | Planten-sex |
| Cleric | +10% | Homosexualiteit |
| Ranger | +10% | A-sexualiteit |

Handig om te weten



Uitwisselen modules

Heb je een module die al uitgespeeld is, en wil je die ruilen voor een andere, stuur dan een korte beschrijving van jouw dungeon en een van de dungeon die je er voor terug wilt hebben naar

Oom Wim vertelt
Galkemaheerd 81
9736 BG Groningen

In de bovenhoek vermelden:"Alle paladijnen de wereld uit, om te beginnen uit Polen". Je kunt natuurlijk ook een kopie van je module ruilen.

Nieuw gesignaleerde monsters

COOKIE MONSTER auteur Jan Feringa

| | | |
|---|---|---|
| No. appearing | : | 1 |
| Armour Class | : | 7 |
| Movement | : | 12" |
| Hit Dice | : | 7 |
| Treasure | : | J-N,Q (in stomach) |
| Attacks | : | 1 by mouth + special (see below) |
| Alignment | : | Chaotic Good |
| Intelligence | : | Low |
| Size | : | L (13') |

If this creature scores a 3 over its minimum required to hit, this indicates it has swallowed its prey. Swallowing causes D10 damage per round and suffocation after 1-4 rounds.
A mouth attack causes D10 damage. This blue coloured monster can be bribed with large amounts of cookies (20-40 Lbs. at least). Other food helps.

**BUG-RIDERS**
**by Jack Rick**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 10-80 |
| **Armour Class:** | 9 |
| **Movement:** | 15" |
| **Hit Dice:** | 3d8 |
| **Treasure:** | Individuals: K,L,M; B and F in lair |
| **Attack:** | 2 claws for 1-3 each or by weapon type; plus special |
| **Alignment:** | Neutral (evil) |
| **Intelligence:** | Average to high |

These rare creatures are of roughly the size and build of men but are covered with small shiny black scales which have an irridescent sheen. They have large black compound eyes which resemble those of a dragonfly, allowing them to see anywhere but directly behind them (they are therefore rarely surprised – 1 on a d6) and they have well-developed infravision (90'). Their tongues are long and are continually flicking in and out of their mouths, while their noses are practically non-existent, being but mere nostril slits. On each hand they have two short fingers and a thumb opposite; all three are tipped with heavy claws.

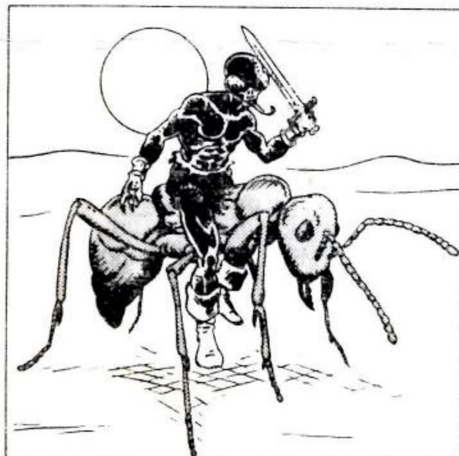
Once every two melee rounds they are able to spit their digestive acids up to 10', causing 1d10 points of damage for 1-4 rounds (no saving throw). Their large eyes give them good depth of field, so add +3 to hit when firing acid, and +2 with their claws which deliver 1-3 points of damage per hand. The bug-riders are sometimes (40%) armed with normal weapons (+1 to hit because of their acute vision), distributed as indicated here:

| | | | |
|---|---|---|---|
| spiked club | 25% | military pick | 5% |
| mace | 20% | axe | 5% |
| morning star | 10% | no weapon | 35% |

Those in the encountered group with no weapon will attack with their claws.

In addition to those encountered, there will be 1 druid of 1st-4th level for every 20 bug-riders, 1 of 5th-8th level for every 40, and 1 of 9th-11th level if the maximum of 80 are encountered. These druids have abilities appropriate to their levels, and will have all spells pertaining to insects which may be gained at their levels. As well, there will be females equal to 75% of the males, and young equal to 50% of the females, found in the lair. There is a 60% chance that the bug-riders will be encountered in their lair. All have standard magic resistance.

These creatures inhabit cave complexes, and usually share their lairs with 1-2 nests of giant ants (60% chance), and/or 1-10 large spiders (50%). There will also be, as steeds and pack animals, 2-8 giant 'daddy long-legs' (65%, 1-6 very large wolf spiders (40%), and 1-10 *giant* black or red ants (20% and 15% respectively) – statistics for these steeds are given below.



They have no need for a leader, having developed a communal intelligence, each member knowing what must be done for the good of the tribe. It is because of this that they will unhesitatingly fight to the death, if necessary.

They speak common, their alignment tongue, and are able to converse with all varieties of unnaturally large insects (eg giant spiders, giant wasps, giant beetles etc, but not rot grubs or purple worms, for example, which are not 'insects').

**Giant 'Daddy Long-Legs'**
*AC: 5; Move: 18"; Hit Dice: 6d8+3; Attack: 1 bite for 2d4; Alignment: Neutral; Intelligence: Non-*
If this creature scores 4 over its minimum reqired to hit, it indicates that it has held on to its prey and will hit automatically next round but a roll must still be made just to see if it continues to hold on for the subsequent round. While held, the victim strikes at −2. The creature's leg span is 11' while its body (approximately 5'x3'x2') is 4' off the ground.

**Wolf Spider**
*AC: 6; Move: 24"; Hit Dice: 5d8; Attack: 1 bite for 2d6 plus poison; Alignment: Neutral; Intelligence: Non-*
This spider has a 7' leg span. The victim of a bite gets no adds to their save versus poison.

**Giant Black Ant**
*AC: 2; Move: 18"; Hit Dice: 7d8+3; Attack: 1 bite for 3d4 plus special; Alignment: Neutral; Intelligence: Animal*
If this creature scores 2 or more above its minimum required to hit, then it has injected formic acid with its bite for 1d8 additional points of damage for each of 1-3 rounds. This creature is 6' long on average.

**Giant Red Ant**
*AC: 4; Move: 18"; Hit Dice: 6d8; Attack: 1 bite for 5d4 plus special; Alignment: Neutral; Intelligence: Animal*
If this 6' long creature succeeds in hitting with its huge mandibles then it will also attempt to sting its victim in the same round at -2 to hit. The sting results in 2d8 points of damage plus poison. If the victim saves versus poison, then the venom has no effect and the sting does half damage. Whether or not the poison was successful, the sting itself causes painful swelling, reducing the dexterity of the victim by 1d4+1 for 1d4 turns.

---

**LICH-KING**
**by Daniel Lukacinsky**

| | |
|---|---|
| **No Appearing:** | 1 |
| **Armour Class:** | -8 |
| **Movement:** | 10" |
| **Hit Dice:** | 157 hit points |
| **Treasure:** | H |
| **Attack:** | 2 hands for 2d12 each plus by weapon type; |
| **Alignment:** | Neutral evil |
| **Intelligence:** | Supra-genius |
| **Psionic Ability:** | 1010; Attack/Defence Modes: all/all |

The dread lich-king, of which only two exist, appears as a man-sized skeleton hooded in a black cape and riding a nightmare (see *MM* for statistics). They are the right-hand servants of Hades, and are only very rarely seen on the Prime Material Plane, and only then when running an errand of some sort. They both use horrifying weapons; large sickles named Soulstealer for one and Lifedrawer for the other. A hit from either of these sickles acts as the 8th level magic-user spell *trap the soul*, wherupon the victim's soul is sucked into the blade never to return. The sickles can hold up to 15 souls, after which they hit as a normal weapon doing 4d10 points of damage. The lich-king has the strength of a storm giant and consequently does +12 on all damage inflicted, *always* hitting with the sickle.

They can see into both the Astral and Ethereal Planes, so their attacks are effective on creatures in both those Planes. They speak all languages and have infravision, ultravision, and x-ray vision (140'). They can regenerate 4 hit points per round. If necessary, they can also attack with their fists for 2d12 plus strength bonus each.

Their chilling touch causes an additional 2d10 points of damage and drains 2 points of strength. The lich-king can only be hit by +4 or better weapons. Spells of any kind have no effect on them.

They have highly developed psionic abilities and have all the major and minor disciplines at 30th level mastery.

The lich-king may also cast the following spells twice per day: *astral spell; bigby's crushing hand*; each *symbol*; each *power word; teleport* (no error); *meteor swarm; shape change; time stop; wish*; and *gate* in 1—4 liches (no error) and Hades (90%).

If a lich-king is killed, its body dissipates into a cloud of gas and a piercingly



shrill shriek will be heard by all within a 100' radius who must save at −7 versus death or die. A successful save negates the effect but any who fail to save are forever dead and cannot be *resurrected*. The gas cloud will then return to Hades where it will remain for 2001 days to reform. If the being who destroyed its material form is not yet dead, it will seek at every opportunity to destroy them.

SÔÔÔDEMIETER NOU
ES OP OOM WIM...
MET DIE SSTOMME
VERHAALTJES!

The Lich-King en Bugriders zijn overgenomen uit de White Dwarf (aanbevolen.)
Dat was het deze keer. Voor reacties en botte opmerkingen :

Oom Wim vertelt
Galkemaheerd 81
9736 BG Groningen

Groeten, Oom Wim.

# Diplomatie

Dat naast tactische vaardigheden en strategisch inzicht met name de kunst van het onderhandelen een onmisbaar instrument in de illustere koffer van een succesvol diplomaat is , zal wellicht niemand verbazen die een ogenblik bij de naam van het spel stilstaat . Elke medespeler is immers een mogelijke bondgenoot , maar ook een mogelijke tegenstander . Zeker in het begin van het spel heeft men met elke medespeler zowel gemeenschappelijke als tegengestelde belangen .
Om van een medespeler een tegenstander te maken is niet zo vreselijk moeilijk : Men kan bewust voor een conflict kiezen . De kunst van het onderhandelen heeft in dit geval gefaald indien men de voorkeur geeft aan een bondgebootschap gaf of er in het beste geval toe heeft gediend de ander met succes op een verkeerd been te krijgen ( wat op zichzelf ook een lovenswaardige prestatie kan zijn ) Om van een medespler een bondgenoot te maken is echter heel wat lastiger : men dient hem als bondgenoot te <u>verwerven</u> . De kunst van het onderhandelen dient hier met succes te worden toegepast !




Alvorens de verschillende aspecten van de kunst van het onderhandelen nauwkeuriger te beschouwen , is het wellicht zinnig eerst bij het ideale resultaat ervan stil te staan . Het ideale resultaat is een zodanige invloed op tenminste het merendeel der medespelers uit te oefenen dat zij ( op een bij voorkeur voor hun medespelers en henzelf ondoorzichtige wijze ) er toe zullen bijdragen om het doel van het spel , namelijk het verkrijgen van een numeriek overwicht in Europa , ten gunste van jou te realiseren . In de bittere , soms hartverscheurende praktijk van diplomatie betekent dit het zodanig tussen telkens veranderende constellaties van bondgenootschappen brandhaarden van conflicten en krachtenvelden door weten te laveren - waarbij men in zekere zin voortdurend "de weg van de minste weerstand" moet proberen te vinden , " de gulden middenweg " tussen leugen en eerlijkheid tussen bruut geweld en het afzien ervan - dat men er elk seizoen opnieuw in slaagt het bereiken van dit doel een stapje dichterbij te brengen , bij voorkeur ten koste van serieuze medegegadigden voor de overwinning .

## M'N MOND DICHT HOUDEN, WAS 'T MINST VERSTANDIGE

Dit betekent een zodanige greep op zoveel mogelijk medespelers te krijgen dat de gebeurtenissen tijdens het spel zich op een zodanige wijze zullen ontwikkelen dat men met vrijwel "wetmatige zekerheid" zijn doel bereiken zal .
Manipulatie van de ander en al diens mogelijke activiteiten dus , zonder dat dit bij voorkeur als zodanig tot diens bewustzijn doordringt , ziehier het naakte gezicht van schaamteloze machtspolitiek van alle versluierende maskers ontdaan ! Vanuit het pijnlijk besef dat niet slechts één speler(jijzelf), maar in het "ideale" geval àlle zeven spelers ieder op hun eigen wijze en met alle mogelijke middelen dit doel zullen nastreven. Ziehier de harde realiteit van een onbarmhartig spel "verdeel en heers"! Slechts hij die deze huiveringwekkende werkelijkheid recht in de ogen durft te kijken, die leze gewaarschuwd verder...




Manipuleren en zich làten manipuleren, tegen deze achtergrond vindt de kunst van het onderhandelen plaats, onderhandelingen die tot concrete afspraken met medespelers dienen te leiden met voortdurend de onzekerheid wie van hen hun beloften al dan niet zullen nakomen. Welke factoren spelen bij zulke onderhandelingen een rol?

Een belangrijke factor vormt ieder seizoen opnieuw de strategische situatie van dat moment. Wat zijn de te verwachten ontwikkelingen, welke perspectieven hebben de diverse spelers? Welke mogelijke ontwikkelingen zouden gunstig voor hemzelf zijn en welke ongunstig? Met welke spelers heeft hij gemeenschappelijke en/of tegengestelde belangen? Over welke verschillende opties beschikt hijzelf, over welke mogelijke alternatieven? Dit en dergelijk soort vragen zal een speler zich ieder seizoen opnieuw stellen wanneer hij de situatie van dat moment aan een strategische analyse onderwerpt. Afhankelijk van de uitkomsten hiervan zal hij tot een onderhandelingsstrategie proberen te komen met als doel: bepaalde mogelijke ontwikkelingen te verhinderen die ongunstig, en te bevorderen die gunstig voor hem zouden zijn.

'Wij persisteren in onze opvatting.'

'Wat bedoelt u?'

'We blijven bij ons standpunt.'

'Zeg dat dan meteen.'

In zijn onderhandelingen met medespelers zal hij met name op gemeenschappelijke belangen wijzen, op mogelijke ontwikkelingen die voor beiden nadelig of juist voordelig zouden kunnen zijn, zal hij mogelijke gevaren proberen af te wentelen en met voorstellen proberen te komen die tot concrete afspraken kunnen leiden. In het ideale geval zal hij dat met al zijn medespelers proberen te doen , ieder seizoen opnieuw voortdurend bondgenootschappen vormend of continuerend en conflicten bijleggend en zoveel mogelijk opties openhoudend . Vervolgens zal hij de reacties van z'n verschillende medespelers proberen in te schatten -hoe serieus lijken ze geïnteresseerd te zijn of doen ze maar "alsof" om hem op het verkeerde been te krijgen ?-en op grond hiervan als de eerder genoemde strategische factoren z'n uiteindelijke beslissing nemen .
Teneinde de kans op betrouwbare samenwerking te vergroten met medespelers bij wie hij in de situatie van dat ogenblik wèrkelijk belang heeft , zal hij vooral proberen om met alle mogelijke middelen het wantrouwen te bevorderen tussen deze medespeler(s) en "concurrenten" die mogelijk naar samenwerking met dezelfde medespeler(s) streven ( waarvan hijzelf het slachtoffer zou kunnen worden ) . Dit kan hij bijvoorbeeld doen door ongunstige informatie over z'n concurrent te verspreiden of door bepaalde geruchten in omloop te brengen , geruchten over wat de concurrent in wèrkelijkheid met de betrokken medespeler(s) voorheeft , hoe hij hem in wèrkelijkheid op het verkeerde been probeert te zetten teneinde zoveel mogelijk misbruik van diens eventuele vertrouwen te kunnen maken .




De inhoud van dergelijke geruchten kan hij baseren op informatie die hij van de "concurrent" zèlf of van andere medespelers heeft gehoord en mogelijk dus een kern van "waarheid" bevatten . Hij kan ze ook zèlf verzinnen om de "concurrent" in een kwaad daglicht te stellen , daarmee de "concurrent" voor de ondankbare taak stellend om de inhoud van een dergelijk gerucht te ontzenuwen wanneer de betrokken medespeler(s) tekst en uitleg hierover bij hem zou komen vragen . Of : om de "concurrent" er uiteindelijk er uiteindelijk toe te dwingen naar de inhoud van het gerucht te handelen , waardoor het gerucht een soort "self-fulfilling prophecy" geworden is en men eens te meer z'n eigen betrouwbare tegenover de betrokken medespeler heeft gedemonstreerd .....
Om de werking van een dergelijk gerucht te versterken kan het zinvol zijn de inhoud van een dergelijk gerucht te versterken kan het zinvol zijn de inhoud van het gerucht ook aan àndere spelers te vertellen die het hopelijk op hun beurt weer aan de betrokken medespeler zullen doorvertellen .... Dit alles onder het motto : een afhankelijk bondgenoot is noodgedwongen een betrouwbaar bondgenoot !
Behalve het verspreiden van informatie waarbij hij als een soort "public-relations-bureau" ervoor probeert te zorgen wèlke medespeler wèlke informatie over zowel diens eigen plannen als die van anderen te horen krijgt ( rechtstreeks ... en via anderen ! ) , zal hij tevens proberen zoveel mogelijk als een soort inlichtingendienst proberen informatie van z'n medespelers te verzamelen , informatie die hij vervolgens op het "waarheidsgehalte" ervan zal proberen uit te filteren .




Deze informatie kan hij verzamelen door z'n medespelers hierom te vragen waarbij het aan zijn vraagtechniek kan liggen hoeveel informatie hij op deze wijze los kan peuteren , ook kan hij deze bijvoorbeeld proberen te vergaren door de gesprekken tussen medespelers af te luisteren bij voorkeur zonder dat dat dezen dat zelf in de gaten hebben of - in het geval van postaal diplomacy - door de hand te leggen op brieven tussen andere medespelers . De mogelijkheden op dit gebied zijn legio met name wanneer men bedenkt dat ook andere medespelers van dergelijke technieken gebruik maken en hoe men er weer op kan inspelen .... Greep te krijgen op de informatiestroom dus dat is waar het hier om draait , greep te krijgen op de informatiestroom en daarmee

op de medespelers en op de gebeurtenissen tijdens het spel .
Van belang is zoals gezegd het "waarheidsgehalte" van ontvangen informatie goed te kunnen inschatten wat in een breder verband betekent : de betrouwbaarheid van medespelers goed te kunnen inschatten . Iedere speler heeft zo z'n eigen stijl , z'n eigen kenmerken die hem tot op zekere hoogte voorspelbaar kunnen maken - zal hij zich aan z'n afspraken houden of niet ? Op welke wijze zal hij zich er aan houden of juist niet ? Wat betekent een bepaalde reactie die hij geeft ? Wat beoogt hij met de informatie die hij geeft ?
Is het iemand die door dik en dun bepaalde bondgenoten trouw blijft of vertrouwt hij meer op strategische overwegingen ? Is het een vechter of meer een rustige speler ? Is hij vrij bang aangelegd of durft hij de meest fantasierijke avonturen aan ? Speelt hij voor de lol of om te winnen ? Hiermee rekening te houden is zeker een belangrijke factor bij het spelen van diplomacy en maakt het spelen van diplomacy en maakt het spelen diplomacy tot een vaak interessante en afwisselende soms zeer enerverende beleving , alle morele bedenkingen ten spijt !

Onontkoombaar voor wie de cultuur ter harte gaat.

Rob van der Burg

Teijo heeft het ratingprogramma op de computer weer up-to-date gemaakt. Het feit dat ik de laatste acht partijen met de hand uitgerekend had, bleek alleen van invloed op de partij "Weet ik veel?", waar een rekenfoutje in geslopen was. De veranderingen hierdoor zijn overigens marginaal.
Hauke Jansen, Rob van der Burg en Guus Lobach, die de overwinning deelden in "Vreemdeling in een vreemd land", stegen hierdoor fors.
Achter de namen van de spelers wordt achtereenvolgens vermeld hoeveel spelen men beëindigd heeft en in hoeveel partijen men momenteel actief is. In de tweede kolom staan de partijen vermeld, in volgorde van zwaarte.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Roland Bakker | (2,2) | 216.22 |
| 2. | Graham Smith | (2,1) | 196.36 |
| 3. | Roger van de Putte | (4,2) | 190.79 |
| 4. | Rob van der Burg | (2,3) | 172.54 |
| 5. | Marc van Ganzen | (3,2) | 164.96 |
| 6. | Chris Frowein | (1,1) | 146.33 |
| 7. | Paul Frentrop | (1,2) | 144.24 |
| 8. | Guus Lobach | (1,2) | 137.63 |
| 9. | Peter Dols | (2,1) | 126.67 |
| 10. | Jan Feringa | (1,2) | 125.17 |
| 11. | Peter Aars | (1,1) | 123.78 |
| 12. | Heino Koning | (1,3) | 115.48 |
| 13. | Wiebe Fokma | (1,2) | 112.50 |
| 14. | Jaap Jacobs | (3,1) | 112.42 |
| 15. | Hauke Jansen | (2,1) | 112.32 |
| 16. | Jos Krijnen | (1,1) | 111.81 |
| 17. | Ton van der Veer | (1,2) | 104.48 |
| 18. | Ivo Bouwman | (3,3) | 96.39 |
| 19. | Martin van Hal | (2,1) | 95.70 |
| 20. | Patrick Morel | (2,3) | 95.19 |
| 21. | Paul Meerts | (7,1) | 93.03 |
| 22. | Frank Naets | (1,1) | 92.85 |
| 23. | Erik Joustra | (1,3) | 92.63 |
| 24. | Marcel Vink | (1,2) | 91.93 |
| 25. | Yvonne Buter | (1,1) | 81.93 |
| 25. | Teijo Doornkamp | (1,2) | 81.93 |
| 27. | Koos de Jong | (1,2) | 77.98 |
| 27. | Henk van Voorthuijsen | (1,1) | 77.98 |
| 29. | Marc Raets | (1,2) | 75.86 |
| 30. | Jochem van Hal | (2,1) | 64.13 |

| | |
|---|---|
| You too?(Brutus) | 965.24 |
| Za Roebezjom(B) | 844.12 |
| Hebben is hebben(JM) | 840.21 |
| Koe en de haas(JM) | 834.58 |
| Einde vd Droom(B) | 796.36 |
| Why me?(JM) | 785.62 |
| Nieuwe Gezichten(Oxy) | 754.40 |
| Als je begrijpt...(O) | 744.24 |
| From Russia...(JM) | 712.32 |
| Verneuckte Haes(O) | 708.59 |
| Glenfiddich(JM) | 707.31 |
| Weg naar 't licht(O) | 705.13 |
| Opmars & Ondergang(O) | 700.77 |
| Dom Perignon(JM) | 700.00 |
| Vroom verraad(B) | 692.63 |
| 1000 Vlinders(O) | 690.48 |
| Rollende stenen(JM) | 681.93 |
| De Generaal(O) | 669.91 |

Ook in Vlaanderen wordt op 't moment fanatiek postaal gespeeld. Dit alles vindt plaats in Roger van de Putte's Skilt & Frint. De waarden van de drie partijen die daar nu lopen:

| | |
|---|---|
| Lions Dance | 736.01 |
| Dissimulator | 728.86 |
| Reclaimer | 695.19 |

You too ? Spring '05 ( GM Teijo Doornkamp )

| | |
|---|---|
| AUS ( Jan Feringa ) | :F Bulsc-Con,A Rum-Bul,A Ser s A Rum-Bul,A Vie s A Tri ***,A Tri s A Vie ***,A Bud-Gal |
| ENG ( Roland Bakker ) | :F Lpl-IRI,A Lon-Wal,F NTH-ENC,F Den-NTH,F SKA s F Den-NTH |
| FRA ( Jochem van Hal ) | :F Bre-MAO,F MAO-NAO,F ENC s (G) F Hol-NTH,A Spa-Gas, A Bur-Ruh,A Bel s A Bur-Ruh |
| GER ( Rob van der Burg ) | :F Hol-NTH,A Ber-Sil,A Mun s A Ber-Sil,A Kie-Ber |
| ITA ( Roger v/d Putte ) | :A Tyr-Boh,A Ven-Tyr,F ION-ADR,F Tun-ION |
| RUS ( Ivo Bouwman ) | :A Swe-Den,F BOT-BAL,A Pru-Ber,A Sil-Gal(retr.War), A Ank-Sev,F BLA c A Ank-Sev |
| TUR ( Paul Michel ) | :A Con s F Gre-Bulsc,F AEG s F Gre-Bulsc,F Gre-Bulsc |

PRESS :

AUS-ITA : Voor straf 50 x overschrijven : Ik ben niet flexibel .
AUS-ITA : Van dat vergeven heb ik nog niet veel gemerkt .
GM -AUS : Misschien bedoelt Roger vergiftigen .
AUS-RUS : Ik ben ieders vertrouwen waard .
AUS-ENG : Lijdt U aan contactstoornissen ?
GER-RUS : Ik ben het geheel met je eens : Laten we ons conflict proberen uit te buiten .
GER-FRA : Wat kan ik nog meer voor U betekenen ?
GER-ITA : Uw eenheden in Tyr zijn hopelijk niet in staking ?
GER-TUR : Hopelijk is de Tsaar niet al te snel op de inhoud van Uw harems in Ankara uitgekeken .
GER-TUR : Yassassin ! (Leef lang !)
GER-AuS : De Tsaar is vermoedelijk verslaafd aan Uw inderdaad voortreffelijke Glühwein ( of -Weiber )
ITA-AUS : Ja de zoveelste . Trouwens , ik hou van schilderijen met heel veel groen op een rood-bruine ondergrond .
ITA-TUR : Je ziet wel : Als men wat goede wil aan beide kanten toont kan men heel wat bereiken , alleen is het jammer dat het wat laattijdig is gebeurd .
ITA-RUS : Zekerheid ??? Dat zul je vrij spoedig ondervinden als zijn tijd rijp is en dat lijkt me in deze positie niet zo ver meer af .
ITA-FRA : De Italiaanse Regering wenst de Franse Koning geluk met zijn geslaagde operatie aan de rechter hand !
ITA-ENG : Het lijkt me tijd dat jij eens wat oorlogscorrespondenten gaat opleiden zodat wij ook eens een pressbericht uit Engeland mogen verwachten .
ITA-GER : Hou je taai en bijt je vast in de jou zo dierbare zwarte gronden .
TUR-RUS : Jij moet niets hebben van vrouwspersonen , dat kan twee dingen betekenen : Of je hebt de leeftijd nog niet of je bent één op de vijf . Ik hoop werkelijk dat het het eerste geval is anders kon de GM je wel eens uitsluiten , tenzij hij er natuurlijk ook één is .
TUR-GM : Dat zou dan na bal gehakt en eitje de derde term voor je worden .
GM-TUR : Ik begrijp er niets van , kunnen slechts 4 van de 5 mensen dippy spelen ?
TUR-ITA : Mijn liefde winnen ? Hoor jij er dan ook al bij ?

WEEDBOX : Schot in het duister ( GM Teijo Doornkamp )

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| Wally Koster | 1. 17a,39b | 1. 8a | 1. 8a |
| | 2. 1b | 2. 17b | 2. 27b,39a |
| Roel Panjer | 1. 17a,39b | 1. 8a | 1. 8a |
| | 2. 47b | 2. 1a,4b | 2. 4b |
| Rob van der Burg | 1. 8a | 1. 7a | 1. 7a |
| | 2. 1b | 2. 17b | 2. 27b,39a |
| Niek van Diepen | 1. *** | 1. 16b | 1. 16b |
| | 2. 6b,39b | 2. *** | 2. *** |

PRESS :

RP-GM : Wat gebeurt er als twee lichtstralen elkaar kruisen ?
GM-RP : Ze vervolgen ongestoord hun weg .
RP-GM : Stel een reflecterend atoom op 21 en een semigeleidend atoom op 22 . Wat is de uitkomst van straal 6b ?
GM-RP : 2a,27b
RP-GM : Ben je bereid ons te vertellen hoeveel atomen er maximaal in de te raden moleculen zitten ?
GM-RP : Ja .
RP-World : Volgens mij is de GM de grootste sukkel . Hij probeert ons te slim af te kunnen zijn .
WK-World : Een stel oude bekenden blijkbaar .
EvdB-NvD : Zo opnieuw van de partij ? Dat belooft veel !

---

VAIN RATS : Rattenkoster (GM Wallygula).

Oostenrijk ( Peter Aars ) : A(Gre)-Bul, A(Vie)-Tri , A(Bud) s A(Vie)-Tri.
Engeland (Jan Feringa ) : A(Den)-Swe, F(MAO)-ENC, F(Lpl)-IRI, F(Lon)-NTH, F(Nor)-StP(nc).
Frankrijk ( Guus Lobach ) : F(Por)-MAO, A(Mün) xxx, A(Par)-Gas, F(Mar)-Spa(sc), F(WMS) s (F)(Por)-MAO, F(Bre) s (F)(Por) - MAO.
Duitsland ( Ynte Visser ) : A(Bel) spread germs , F(Kiel)-Den , A(Hol) - Kiel, A(Ber) - Mün.
Italië ( Teijo Doornkamp ): A(Ven) - Syr, A(Tri) - Tir, A(Rom)-Ven, F(IOS)-TYS, F(Tun) - WMS.
Rusland ( Rob vd Burg ) : F(Fin) - Swe ( is A ), F(BAL) s A(War)-Pru, F(Rum) - BLA, A(War) - Pru, A(Mos) - Sev, A(Sev) - Ukr.
Turkije ( Remco Zuidervliet ) : NMR 2. Heeft F(Ank), F(AEG), A(Con).

Als iemand nog stand-by orders wil geven voor Turkije moet hij zich even bij me melden.

Press:
ITA- TUR : Aaiiaaaahhh....
ITA- world : Dit moet een karatekreet voorstellen.
GM - world : Oh.
ITA- GM : En je zingt niet.
GM - ITA : Dat heb ik m'n hele leven nog nooit gedaan ( vele pogingen ten spijt ).
ITA- AUS : Beter een guppekop dan een babyface!
ITA- FRA : Wat doe je hier engerd, denk eens een beetje aan je eigen achterland!
ENG- GM : Sinds wanneer censureer jij press.
GM - ENG : Ik weet van de prins geen kwaad.
ENG- RUS : Hulp van bovenaf?
GM - RUS : Mag ik meeduwen?
ENG-AUS : Als je ouders er net zo over gedacht hadden zou jij niet allerlei spelletjes zitten op te luisteren met je malle press.
ENG- ITA : Prettige vakantie in Syrië en doe de groeten aan Assad.
Rus- OOS : Beter 'Green Billies' dan 'Red Billies'.
RUS-ENG&FRA: Valt er wat te regelen tegen die rotte vis-wolk?
GM - Rus : (Met excuses voor de kleine 'us'-jes). Vis zwemt in scholen, niet in (Al dan niet rotte) wolken.
RUS- DUI : Maak je niet ongerust. We willen u slechts het haringkaken bijbrengen.
GM - RUS : Met Duitsland als haring zeker.

War of the Sewer, autumn 1901. DM : Doornemans

AUS (Wallygula) : A Rum-Bul (retr. Gal), U Ser-Alb, A Bud NMR
ENG (Peter Bekkesmid): F NTH-Nor, F Lon NMR, A Yor NMR
FRA (Veldmuis) : F Bre-ENC, A Mar-Spa, A Bur-Bel
GER (Miss Holland) : A Boh S (I) A Tri-Vie, F Den-Swe, A Kie-Ber
ITA (Stabby Harry) : A Tri-Vie, A Ven-Tri, F IOS-TYS
RUS (Glazenspecialist): F GOB-Swe, A Ukr-Rum
TuR (Chris Bloemenspuit): A Bul S (R) A Ukr-Rum, A Smy-Con, F Ank-BLA

Adjustments:

| | |
|---|---|
| AUS(3+1-2=2) = Bud,+Ser,-Tri,-Vie | -A Gal (FFH) |
| ENG(3+1 =4)*= Home,+Nor | NBO , 1 short |
| FRA(3+2 =5) = Home,+Spa,+Bel | +F Bre, +A Par |
| GER(3+1 =4) = Home,+Den | +A Mun |
| ITA(3+2 =5) = Home,+Tri,+Vie | +A Ven,+F Nap |
| RUS(4+1 =5) = Home,+Rum | +A StP |
| TUT(3+1 =4) = Home,+Bul | +F Smy |

Press:
AUS-World/Rus: Willen de dame en heren zich even nader voorstellen?
AUS-RUS : Jij hebt je helaas al voorgesteld
ITA-The Invisible One: Waarschuw je me als je in Parijs bent?
RUS-GER : Gefeliciteerd met je succesvolle debuut als dungeonmistress
RUS-GER&FRA : Beval voorzichtig.
GM-GER&FRA : Zie je wel, twee zonen!
RUS-ENG : Ik ben benieuwd wie er dit keer in München eindigt.

DIPLOMACY: ZA ROEBEZJOM (GM Peter Aars), spring 1902 1983 MB

AUS (Pieter Stolk) : A Vie xxx, A Ser S (R) F Rum-Bul(ec) (NSO), F Tri-Alb
ENG (Han Wienbelt) : F Nor xxx, A Edi-Yor, F NTH-ENG
FRA (Jan Herman Veldkamp) : F Bre-ENG, F Por-MAO, A Spa-Gas, A Par-Pic, A Bur S (G) A-Bel (NPO, retreat: Mar)
GER (Heino Koning) : A Kie S F Den, F Den xxx, A Hol-Bel, A Mun-Bur, A Ruh S A Mun-Bur
ITA (Roland Bakker) : A Ven-Tri, A Apu-Tun, F ION C A Apu-Tun
RUS (Tom Mendel) : A Ukr S F Rum xxx, A MOS-StP, F Swe S (E) F Nor-SKA (NSO), F StP(sc)-GOB, F Rum S (A) A Ser-Bul (NSO) F Sev S F Rum xxx
TUR (Jaap Jacobs) : A Bul xxx, A Con S A Bul xxx, F Ank-Arm, F BLS S F Ank-Arm

PRESS:
ENG-GM : Pas op je haalt de vijand in huis.
GM-TUR : Inderdaad, AUS (3+1=4): Home + Ser, NBO, 1 short.

WEEDBOX: DOELZOEKERS 4 (GM Peter Aars)

GM-World: Korrektie Weedbox 3: Teijo's straal 2 in mol. I: 27a, 47b moet zijn 53a

| | | I | II | III |
|---|---|---|---|---|
| Teijo Doornkamp | NMR 1 | | | |
| Jan Herman Veldkamp | 1. | 4b | 17a | 28b |
| | 2. | xxx | xxx | 1b |
| Joost van Ulsen | NMR 1 | | | |
| Marcel Vink | NMR 2 | | | |

Groningen, 28-10
1907
1. Rinus Spit(G) 7
2. Erik Warmelink(E) 6
2. Marc Le Clerq(I) 6
2. Rudi Oortwijn(T) 6
2. Jan Haveman(R) 6
6. Bert Hepping(A) 2
7. Bas ter Balkt(F) 1

Groningen, 29-10
1909
1. Marc Le Clerq(T) 12
2. Rinus Spit(E) 10
3. Rudi Oortwijn(F) 5
4. Rik Le Clerq(G) 3
5. Bas ter Balkt(R) 2
6. Jan Haveman(A) 1
6. Bert Hepping(I) 1

Groningen, 30-10
1907
1. Rik Le Clerq(T) 8
2. Jan Haveman(F) 6
2. Rinus Spit(G) 6
2. Marc Le Clerq(E) 6
5. Bas ter Balkt(A) 4
6. Bert Hepping(R) 3
I neutraal

Groningen, 1-11
1908
1. Jan Haveman(G) 9
2. René Hegeman(T) 8
2. Bert Hepping(I) 8
2. Richard Küntzel(E) 8
5. Lars Prins(A) 1
6. Marc Le Clerq(R) -08
7. Herman Hamberg(F) -07

Groningen, 8-11
1913(4-way draw)
1. Bart Westra(E) 14
1. Marc Le Clerq(G) 10
1. Walfred Haans(T) 6
1. Wally Koster(R) 3
5. Arthur Sedee(I) 1
6. Frits Schalij(F) -07
6. Erik Smidt(A) -07

Groningen, 3-11
1905
1. Jan Feringa(T) 7
2. Hans de Boer(E) 6
2. Teijo Doornkamp(G) 6
4. Bart Westra(R) 5
5. Frits Schalij(A) 4
5. Barteld Braaksma(F) 4
7. J-J. Sikkema(I) 2

Door deze resultaten zijn Rinus Spit en Marc Le Clerq hoog binnen komen stuiven op de ranglijst. Partijen die voor 1-1-84 gespeeld worden gelden nog voor deze lijst. Dus Frank, als je 15 sc's in de finale haalt...

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Bernd Timmerman | 9.25 | (16) |
| 2. | Frank Mulder | 8.67 | (9) |
| 3. | Martin van Hal | 7.46 | (13) |
| 4. | Rinus Spit | 7.40 | (5) |
| 5. | Teijo Doornkamp | 7.25 | (8) |
| 6. | Paul Michel | 7.17 | (6) |
| 6. | Marc Le Clerq | 7.17 | (6) |
| 8. | Roland Bakker | 7.00 | (8) |
| 9. | Dennis Kooper | 6.57 | (7) |
| 10. | Hauke Jansen | 6.40 | (10) |
| 11. | Peter Aars | 6.20 | (5) |
| 11. | Erik Joustra | 6.20 | (5) |
| 11. | Jan Haveman | 6.20 | (5) |
| 14. | Rob van der Burg | 6.17 | (6) |
| 14. | Jan Feringa | 6.17 | (6) |
| 16. | Dirk-Jan Out | 6.00 | (7) |
| 17. | Remco Zuidervliet | 5.63 | (8) |
| 18. | Teun Spaans | 5.00 | (5) |
| 19. | Jochem van Hal | 4.82 | (11) |
| 20. | Louis de Koning | 4.64 | (11) |
| 21. | Koos de Jong | 4.60 | (5) |
| 22. | Tom Mendel | 4.57 | (7) |
| 22. | Jaap Jacobs | 4.57 | (7) |
| 24. | Harry van de Laan | 4.43 | (7) |
| 25. | Erik Warmelink | 4.40 | (5) |
| 25. | Heino Koning | 4.40 | (5) |
| 25. | Guy van de Valk | 4.40 | (5) |
| 28. | Marcel Vink | 4.00 | (5) |
| 29. | Ivo Bouwman | 3.78 | (9) |
| 30. | Jos Krijnen | 3.60 | (5) |
| 31. | Wally Koster | 3.40 | (5) |
| 32. | Frederik Habers | 2.83 | (6) |
| 32. | Roel Panjer | 2.83 | (6) |
| 34. | Rudi Dirven | 0.40 | (5) |

Met ingang van nu zijn alle deadlines van BRUTUS op vrijdag , zodat wij in het weekend aan het werk kunnen . Schrijf dit in je agenda !

DEADLINE Peter Dols en Peter Aars : Woensdag 4 januari 1984 12.00 uur
DEADLINE alle andere spelen : Vrijdag 6 januari 1984 18.00 uur

PLAYLIST

Teijo : Sandinista - The Clash
Cookbook- Canned Heat
Then play on - Fleetwood Mac
Jan : Beautiful Vision - Van Morrison
Broken Frame - Depeche Mode
The pious bird of good omen - Fleetwood Mac
Jan H : Introducing - Style Council
Turn on - The Music Machine
Start - Jam
Guus : Pappie loop toch niet zo snel - Herman van Keeken
Rob : De vissers van San Juan - Frank & Mirella
Hauke : Teddybeer vertel eens even - Connie Fröbel
I am the walrus - The Beatles

DRUKWERK

"...ANDERS NOG IETS?"


| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Rob van der Burg | Boraxstraat 26 | 9743 VB | Groningen | 050-712240 |
| Teijo Doornkamp | Esdoornlaan 732 | 9741 MJ | Groningen | 050-770910 |
| Jan Feringa | Radijsstraat 11b | 9741 BJ | Groningen | 050-719823 |
| Guus Lobach | H.Molemastr. 32 | 9989 AZ | Warffum | 05950-2133 |
| | | Giro 1929742 | | |
| Jan-Herman Veldkamp | Galkemaheerd 81 | 9736 BG | Groningen | 050-418906 |
| Peter Aars | Oude Meerdijk 87 | 7824 RS | Emmen | 05910-28509 |